
LoL-Turnierregeln

Gaming Group Aachen lol@gaming.rwth-aachen.de, lol.gaming.rwth-aachen.de/index.php/de/

Grundlegendes Regelwerk für League of Legends Turniere

1 Fokus dieses Dokuments

Dieses Dokument beinhaltet das grundlegende Regelwerk für alle von der Gaming Group Aachen und dem League of Legends Arbeitskreis der Fachschaft I/1 Mathematik/Physik/Informatik veranstalteten League of Legends Turniere. Es spezifiziert den Terminfindungsprozess für Matches, den Matchablauf, Fair-Play-Regelungen, Regeln für Match- und Spielerausfall, Ersatzspieler, Nichterscheinen von Gegnern, etc. Nicht beinhaltet in diesem Dokument sind dagegen turnierspezifische Details wie z.B. Teilnahmeberechtigte, Termine, Preise, etc. Diese werden in der jeweiligen Turnierausschreibung aufgeführt. Die genauen Inhalte und Aufgaben einer Turnierausschreibung definiert Abschnitt 3).

2 Auslegung und Anwendbarkeit

Dieses Regelwerk ist gültig und anwendbar für alle von der Gaming Group Aachen und dem League of Legends Arbeitskreis der Fachschaft I/1 Mathematik/Physik/Informatik veranstalteten League of Legends Turniere, außer die entsprechende Turnierausschreibung widerspricht dem. Die Auslegung und Interpretation der Regeln in Ausnahmesituation obliegt der Turnierleitung.

3 Inhalt einer Turnierausschreibung

Eine Turnierausschreibung liefert alle spezifischen Informationen für ein konkretes Turnier. Diese umfassen, unter anderem,

- den Namen des Turniers,
- die Turnierleitung und wie sie zu erreichen ist,
- Teilnahmeberechtigte und Informationen zur Anmeldung,
- erforderliche Teamgröße,
- Spielparameter (Karte, Champion-Select-Verfahren, etc.),
- das Turniersystem,
- den Turnierablauf inkl. relevanter Termine,
- vorgesehene Preise (soweit bekannt),
- ob und wie offizielle Ersatzspieler zu erreichen sind,
- einen Verweis auf das anzuwendende Regelwerk (dieses Dokument).

Die Ausschreibung kann ggf. Abweichungen in Teilen oder im Ganzen von diesem Regelwerk für das konkrete Turnier aufführen.

Die Ausschreibung kündigt das Turnier an und dient entsprechend zugleich als Einladung.

4 Turnierleitung

Die Turnierleitung wird in der Turnierausschreibung spezifiziert und ist per Mail zu erreichen unter der in der Ausschreibung angegebenen Adresse. Zudem kann jedem Team eine direkte Kontaktperson aus der Turnierleitung zugewiesen werden, die auch per Mail zu erreichen ist. Zusätzlich kann die Turnierleitung noch weitere Kommunikationsmöglichkeiten, z.B. via Facebook, Skype, TeamSpeak oder ingame, anbieten.

Dabei gilt jedoch, dass Anfragen und Mitteilungen an die Turnierleitung, die nicht per Mail an die angegebene Adresse oder die Kontaktperson gerichtet sind, von dieser nicht berücksichtigt werden müssen.

5 Turnier

Das **Turnier** ist ein Wettbewerb bei dem Teams im Videospiel League of Legends in einer Folge von Matches gegeneinander antreten. Das Turnier ist unterteilt in **Runden**, die je die Matches umfassen, die im gleichen Zeitfenster ausgetragen werden. Jedes Team hat in einer Runde maximal ein Match. Runden können wiederum logisch als **Phasen** (z.B. Einspielphase, Hauptphase, Playoffs) gruppiert sein.

Ein **Match** bezeichnet dabei eine Serie von einzelnen **Games**, die wiederum eine Partie auf der vorgegebenen Karte im Spielclient bezeichnen. Der Sieg in einem Game bringt dem siegreichen Team einen Matchpunkt und das Team, welches zuerst die Siegeskonditionen erfüllt, entscheidet das Match für sich. Wie viele Games für die Matches einer Runde ausgetragen werden müssen bzw. wann ein Match endet, regelt die Turnierausschreibung. Übliche Regelungen sind das sog. *Best-of-Three/Bo3* (es gewinnt das Team, welches zuerst zwei Matchpunkte erzielt, insgesamt zwei bis drei Games pro Match) und das *Best-of-Five/Bo5* (es gewinnt das Team, welches zuerst drei Matchpunkte erzielt, insgesamt drei bis fünf Games pro Match).

6 Teams und Spieler

6.1 Teamzusammensetzung

Ein Team besteht aus einer vorgegebenen Anzahl *Stammspieler* sowie einer optionalen Anzahl *teamspezifischer Ersatzspieler*. Hierbei treten die Stammspieler im üblichen Spielbetrieb an. Wenn ein Stammspieler zu einem Termin nicht spielen kann, kann er durch einen Ersatzspieler ersetzt werden (näheres zu Ersatzspielern regelt Abschnitt 7). Ein Stammspieler muss mindestens zwei Drittel aller Spiele spielen. Zu beachten ist, dass Ersatzspieler kein Anrecht auf Preise haben. Jeder Spieler muss über eine gültige E-Mailadresse erreichbar sein.

6.2 Team-Captain

Jedes Team benötigt einen **Team-Captain**, d.h. einen Stammspieler, der als Ansprechpartner für andere Teams und die Turnierleitung agiert. Dafür muss dieser gut erreichbar sein und stimmt zu, dass

entsprechende Kontaktdaten ausschließlich für die Verwendung im Turnier an andere Teams weitergegeben werden. Außerdem ist der Team-Captain noch dafür verantwortlich, dass sein Team die Turnierregeln beachtet. Ist ein Team-Captain (vorübergehend) nicht erreichbar, muss dies der Turnierleitung mitgeteilt und ein anderer Stammspieler muss die Rolle des Team-Captains (zeitweilig) übernehmen. Der Team-Captain wird vom Team bestimmt. Findet das Team keinen Captain, kann die Turnierleitung einen Stammspieler als Team-Captain bestimmen, bis das Team eine Alternative vorschlägt. Ein Team ohne Team-Captain ist *spielunfähig* und wird von der Turnierleitung nicht für weitere Matches ausgelost bzw. verliert die Matches, zu denen es spielunfähig ist.

6.3 Austritt eines Stammspielers

Tritt ein Stammspieler aus dem Team aus, so muss dieser wahlweise durch einen beliebigen Ersatzspieler oder durch einen neuen Spieler, der bisher nicht am Turnier teilnimmt, ersetzt werden. Das Ersetzen eines Stammspielers kann nur mit Genehmigung der Turnierleitung erfolgen. Hat ein Team nicht genügend Stammspieler, so ist es *spielunfähig*. Mit seinem Rücktritt von der Stammspielerrolle verliert der Spieler alle Preisansprüche. Diese werden nach Ermessen der Turnierleitung auf den ersetzenden Spieler übertragen.

6.4 Universitätsangehörige und externe Spieler

Bei den Spielern eines Teams wird zwischen universitätsangehörigen (Studenten, Alumnis, Mitarbeiter der RWTH Aachen University oder der FH Aachen University of Applied Sciences) und externen Spielern unterschieden.

6.5 Regelungen in der Ausschreibung

Die Turnierausschreibung gibt die erforderliche Zahl an Stammspielern und eine maximale Anzahl an Ersatzspielern an und regelt außerdem mögliche Einschränkungen der Teamzusammensetzung, die sich beispielsweise aus Unversitätsangehörigkeit oder Ranking der Spieler ergeben können.

7 Ersatzspieler

Kann ein Stammspieler eines Teams zu einem Matchtermin nicht antreten, so kann statt seiner ein Er-

satzspieler für dieses Match einspringen. Dies muss in jedem Fall im Ergebnisbericht (vgl. Abschnitt 8.5) vermerkt werden.

Der Ersatzspieler kann entweder ein teamspezifischer Ersatzspieler (vgl. Abschnitt 6.1) oder ein Spieler der offiziellen Ersatzspielerliste (offizielle Ersatzspieler) sein, falls die Turnierausschreibung eine solche vorsieht. In der *offiziellen Ersatzspielerliste* können sich Universitätsangehörige (vgl. Abschnitt 6.4) eintragen lassen, die nicht selber Teil eines Teams sein wollen oder können. Diese können von allen Teams eingesetzt werden. Wie diese zu erreichen sind, kann der Turnierausschreibung entnommen werden.

Nur wenn zu dem fraglichen Termin weder teamspezifische noch offizielle Ersatzspieler zur Verfügung stehen und sich das fragliche Team rechtzeitig um einen Ersatz gekümmert hat, kann die Turnierleitung auf Anfrage einen alternativen externen Spieler als Ersatz zulassen. *Die Verwendung externer Ersatzspieler ohne Genehmigung der Turnierleitung führt zum Verlust des Spieles und der Möglichkeit einer Verwarnung.*

Ein teamspezifischer Ersatzspieler kann jeden Stammspieler ersetzen. Spieler von der offiziellen Ersatzspielerliste können nur Stammspieler ersetzen, die das gleiche oder ein höheres Ranking besitzen (zur Anwendbarkeit des Rankings siehe Abschnitt 10). Selbiges gilt für externe Ersatzspieler. Die Turnierausschreibung kann hiervon abweichende Regelungen angeben.

8 Matchablauf

8.1 Fristen

Für jede Runde spezifiziert die Turnierausschreibung eine **Ergebnisfrist**, bis zu der alle Matches der Runde gespielt und die Ergebnisse korrekt gemeldet sein müssen (vgl. Abschnitt 8.5).

Zudem kann die Turnierleitung eine zusätzliche **Terminfindungsfrist** vorgeben, bis zu der die Teams einen Spieltermin vereinbart und diesen der Turnierleitung mitgeteilt haben müssen.

Werden diese Fristen verfehlt, wird das Match mit 0:0 gewertet. Wird ein eindeutiger Sieger benötigt, bestimmt die Turnierleitung diesen im Losverfahren.

Üblicherweise ist die Terminfindungsfrist eine Woche nach Auslosung der zugehörigen Runde und die Ergebnisfrist wiederum eine Woche darauf, sodass insgesamt zwei Wochen Zeit für das Match zur Verfügung stehen. Es ist dabei möglich, dass sich die Zeitfenster verschiedener Runden überlappen.

8.2 Terminabsprache

Die Team-Captains sind dafür verantwortlich, einen Termin abzusprechen und diesen der Turnierleitung (durch Eintragen auf der Webseite) mitzuteilen. Ein Termin gilt erst dann als vereinbart, wenn beide Team-Captains als Vertreter ihrer Teams ihre Zustimmung gegeben haben. Trägt ein Team einen Termin ohne Einwilligung des Gegnerteams ein, so ist dieser nicht gültig und dieses Vorgehen kann als Betrugsversuch gewertet werden.

Ist ein Zeitpunkt vereinbart, gilt dieser als offizieller Spieltermin, zu dem das Spiel ausgetragen werden muss. Eine nachträgliche Verlegung des Spieltermins ist nur Einverständnis beider Teams, mit Genehmigung der Turnierleitung und nur in Ausnahmefällen möglich. Das Fehlen eines Spielers ist kein ausreichender Grund.

Ist ein Team für die Absprache eines Termins nicht zu erreichen, so muss dies der Turnierleitung *mindestens zwei Tage* vor Ablauf der Frist mitgeteilt werden. Diese versucht dann, das säumige Team zu kontaktieren. Ist dieses weiterhin unerreichbar, wird das Match als Sieg für das Team gewertet, dass sich um einen Kontakt bemüht hat.

8.3 Nichtantreten von Teams

Tritt ein Team zum offiziellen Matchtermin gar nicht oder nicht vollständig an, gilt das Match als verloren. Das anwesende Gegnerteam muss diesen Umstand der Turnierleitung mitteilen und nach Möglichkeit mit Screenshots (z.B. aus der Clientlobby) belegen. Ein Team gilt dabei als nicht oder unvollständig angetreten, wenn innerhalb von einer halben Stunde nach offiziellem Matchbeginn nicht mindestens drei Spieler in der Lobby des ersten Games des Matches und eine Stunde nach offiziellem Matchbeginn nicht alle Spieler in der Lobby anwesend sind. Treten beide Teams nicht an, wird das Match 0:0 gewertet und bei Bedarf ein Sieger von der Turnierleitung ausgelost.

8.4 Das Match

Alle Games die zur Bestimmung des Siegers eines Matches zu spielen sind, müssen ohne nennenswerte Unterbrechung am offiziellen Matchtermin ausgetragen werden. Die Matchparameter, also die Karte, auf der zu spielen ist, das Champion-Select-Verfahren sowie ggf. weitere Bestimmungen, gibt die Turnierausschreibung vor. Stellt die Turnierleitung Tournament Codes aus, so müssen diese zum Aufsetzen der Gamelobbys genutzt werden. Alle Spieler erhalten einen persönlichen Login für die Turnierwebseite, mit

dem sie einen Tournamentcode für jedes ihrer Spiele abrufen können. Dieser Code muss genutzt werden, um ein Custom-Spiel zu erstellen, welchem dann alle Spieler beitreten. Gibt es keine Tournament Codes oder sollten diese nicht funktionieren, müssen die Teams selber ein Custom-Game mit den erforderlichen Einstellungen erstellen. Es beginnt dabei das in der Matchpaarung zuerst genannte Team auf der blauen Seite. Die Seiten werden anschließend bei jedem folgenden Game gewechselt.

8.5 Ergebnismeldung

Wurde ein Tournament-Code für das Spiel genutzt, so wird das Spielergebnis automatisch abgerufen und auf der Webseite eingetragen. Dazu nutzen wir die von Riot Games entwickelte Tournament API. Sollte der seltene Fall eintreten, dass diese nicht funktioniert oder wurde kein Tournament-Code benutzt so müssen die Ergebnisse manuell von den Team-Captains gemeldet werden, dazu muss wie folgt vorgefahren werden. Nach jedem Game müssen **beide** Team-Captains einen Screenshot machen, aus dem das Ergebnis des Games sowie die teilnehmenden Spieler beider Teams eindeutig hervorgehen. Diese Screenshots sind bei der Ergebnismeldung nach dem Match auf der Webseite hochzuladen. Fehlen diese Screenshots, sind sie unbrauchbar oder falsch, so ist die Ergebnismeldung unvollständig. Desweiteren bietet die Ergebnismeldung ein Kommentarfeld, in dem Dinge wie das Nichtantreten von Gegnern oder der Einsatz von Ersatzspielern vermerkt werden *müssen*. Fehlen diese Angaben, so ist die Ergebnismeldung ebenfalls unvollständig.

Ist die Ergebnismeldung bis zum Ablauf der entsprechenden Frist nicht vollständig, gilt die Frist als verfehlt und die Turnierleitung behält sich vor, das Match nicht zu werten.

8.6 Probleme während des Matches

Die Spieler müssen den offiziellen Riot Games Client und ihren bei der Anmeldung angegebenen Account nutzen. Alle zum Zeitpunkt eines Matches zutreffenden Einschränkungen seitens Riot Games gelten auch für das betroffene Match (insbesondere ggf. gesperrte Champions).

Wenn ein Spieler während eines Games technische Probleme hat (z.B. Lags, Verbindungsabbrüche, Rechenabstürze, etc.), kann die Pause-Funktion im Spiel benutzt werden, sofern im Tournament-Draft-Modus gespielt wird. Darüber hinaus gibt es in diesen Einzelfällen keine Möglichkeit in den Spielverlauf ein-

zugreifen oder das Ergebnis nachträglich zu ändern. Sollte das Spiel (League of Legends) zu diesem Zeitpunkt aber für alle nicht sinnvoll spielbar sein (z.B. aufgrund von Serverlag, exzessiven Login-Queues, etc.), kann das Match auch nach Beginn noch verlegt werden. Dies ist der Turnierleitung umgehend mitzuteilen.

8.7 Erreichbarkeit während des Matches

Damit Teams während der Matches einfach zu erreichen sind, bietet die Turnierleitung einen TeamSpeak-Server an, den alle Teams während der Matches nutzen sollen. Dort wird sich in der Regel jemand aus der Turnierleitung aufhalten, sodass dringende Anliegen schnell geklärt werden können. Der Server kann auch außerhalb der Matches, z.B. zum Trainieren oder für Gelegenheitsspiele verwendet werden. Die Zugangsdaten werden den Spielern mit Beginn des Turniers mitgeteilt.

8.8 Streaming

Die Turnierleitung ist bemüht, die Matches als Live-stream zu übertragen. Welche Matches übertragen werden, obliegt der Entscheidung der Turnierleitung oder der von ihr benannten Streamer. Soll ein Match gestreamt werden, so sind die Teams verpflichtet, den Streamer und die Caster als Spectator/Zuschauer in die Gameobbys einzuladen.

9 Fair Play, Regelverstöße und Strafen

Damit alle möglichst großen Spaß am Turnier haben, ist der Summoner's Code / Weg der Beschwörer (<http://gameinfo.euw.leagueoflegends.com/de/game-info/get-started/summoners-code/>) die Grundlage für das Fair Play im Turnier. Verstöße dagegen werden jeweils als Einzelfall betrachtet und von der Turnierleitung bewertet. Desweiteren werden Verstöße gegen die in diesem Dokument aufgeführten Regeln und ggf. solche Verstöße oder Betrugsversuche, wie sie in den Turnierregeln von Riot Games (http://s3-us-west-2.amazonaws.com/burningman-prod/tournament-rules/de_DE.pdf) aufgeführt werden, von der Turnierleitung geahndet. Strafen können z.B. der Verlust eines Matches, der Ausschluss des betroffenen Spielers oder des Teams aus dem aktuellen und ggf. folgenden Turnieren sein. Es obliegt allein der Turnierleitung, eine angemessene Strafe für einen Regelverstoß oder Betrugsversuch zu verhängen. Dabei kann sie auch

die Turnierregeln von Riot Games zurate ziehen. Ist ein Verstoß oder Betrugsversuch nicht eindeutig belegbar, es besteht aber ein begründeter schwerer Verdacht, ist die Turnierleitung berechtigt, allein aufgrund der Schwere des Verdachts zu agieren. Bei geringeren Verstößen spricht die Turnierleitung eine Verwarnung aus, die bei Wiederholungsverstößen Strafen nach sich zieht.

9.1 Hilfssoftware

Externe Hilfssoftware, welche das Spiel für den Spieler vereinfacht oder ihm während eines Games Informationen zur Verfügung stellt, die über die von der Spielbenutzeroberfläche bereitgestellten Informationen hinausgehen, oder solche Software, die die Benutzeroberfläche des Clienten manipuliert, ist nicht erlaubt und ihre Verwendung gilt als Betrugsversuch.

9.2 Überprüfung von Matches

Die Turnierleitung behält sich vor, nicht alle Matches im Detail zu überprüfen. Teams, die bei ihren Gegnern einen Regelverstoß beobachten oder vermuten, sind angehalten dies der Turnierleitung umgehend mitteilen, damit der Vorfall sicher überprüft wird.

10 Ranking von Spielern

Der Begriff Ranking von Spielern bezieht auf die Ranked Liga und Division, die dieser Spieler in der letzten Season, in der er Ranglistenspiele gespielt hat, erreichte. Bietet eine weiter zurückliegende Season eine nach Ansicht der Turnierleitung bessere Bewertungsgrundlage, kann das Ranking aus jener Season anstelle des zuletzt erreichten herangezogen werden. Hat ein Spieler niemals Ranglistenspiele gespielt, so gilt er als unranked.

Die Reihenfolge des Rankings ergibt sich aus Ranked Liga und Division wie von Riot Games etabliert. Die Begriffe höheres bzw. geringeres Ranking sind entsprechend auszulegen. Dabei kann die Division unberücksichtigt bleiben, dies muss aber angegeben werden.

11 Mailingliste

Die Turnierleitung wird alle wichtigen Ankündigungen, die das Turnier betreffen, per E-Mail an alle Turnierteilnehmer versenden. Zu diesem Zweck, werden alle Turnierteilnehmer für die Dauer des Turniers

in eine Mailingliste eingetragen. Nach Ende des Turniers, wird die Mailingliste geleert und die Teilnehmer erhalten keine weiteren E-Mails darüber.

Die Teilnehmer sind verpflichtet, Ankündigungen, die sie über diese E-Mails erhalten, zu lesen und zu berücksichtigen. Ist ein Teilnehmer nicht informiert und verpasst wichtige Termine oder stört den Turnierablauf, weil er die Ankündigungen nicht empfängt oder missachtet, so ist dies nicht zu entschuldigen.